

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang analisa dan perancangan sistem. Analisa sistem meliputi deskripsi produk, analisa kebutuhan fungsional dan non-fungsional serta *Use Case diagram*. Sedangkan, perancangan sistem meliputi perancangan arsitektur sistem, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *database* dan antarmuka.

3.1. Analisa Masalah

Kurangnya dalam pemasaran buah jambu air Camplong yang menyeluruh dan masih menggunakan sistem yang manual. Kecamatan Camplong sebagai salah satu Kecamatan yang mengembangkan potensi alam, dibutuhkan suatu aplikasi *e-commerce* berbasis *web* dan android, aplikasi ini memiliki fitur maps yang dapat mempermudah pengunjung maupun pariwisata dalam melakukan pencarian buah jambu air Camplong secara langsung.

3.1.1 Analisa Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap kebutuhan sistem, dan selanjutnya dilakukan perancangan terhadap perangkat lunak yang meliputi penentuan kebutuhan program untuk mendesain aplikasi.

a. Kebutuhan Fungsional

Analisa kebutuhan menggambarkan bagaimana aplikasi yang nantinya dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan, kebutuhan fungsional pada pembeli meliputi pembuatan akun, melihat daftar jualan, membuat pesanan, membeli barang, melakukan pembayaran dan mengakses *maps*. Pada kebutuhan fungsional penjual meliputi menerima pembayaran, membuat akun, mengelola produk, mengelola pesanan, dan kebutuhan fungsional pada Admin dapat memvalidasi akun, mengelola data.

- a. Customer dapat membuat akun dan melakukan *login*, melihat pasar, membuat pesanan, melakukan pembayaran, melihat denah dan lokasi.
- b. Admin dapat mengelola pemvalidasian akun *seller* dan *customer*, mengelola produk dan pembayaran.

- c. *Seller* membuat akun dan melakukan *login*, menerima pembayaran produk yang sukses diterima oleh *customer*, mengelola produk dan membuatkan pesanan.

b. Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non-fungsional merupakan kebutuhan di luar kebutuhan fungsional sistem yang akan dijelaskan pada tabel di bawah ini.

1. Kecepatan dalam melakukan proses pembuatan pesanan.
2. Kecepatan kurir dalam pengiriman produk

3.1.2 Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang diperoleh dari pihak terkait dan studi pustaka terkait pembuatan aplikasi beserta wawancara ke stakeholder yaitu petani berdasarkan pengumpulan data diperoleh dari kebutuhan fungsional.

3.1.3 Pengumpulan Data

Dalam rangka mengumpulkan data penting yang digunakan dalam membangun sistem *E-Commerce* ini, maka akan dilakukan metode pengumpulan data dan informasi dengan menggunakan:

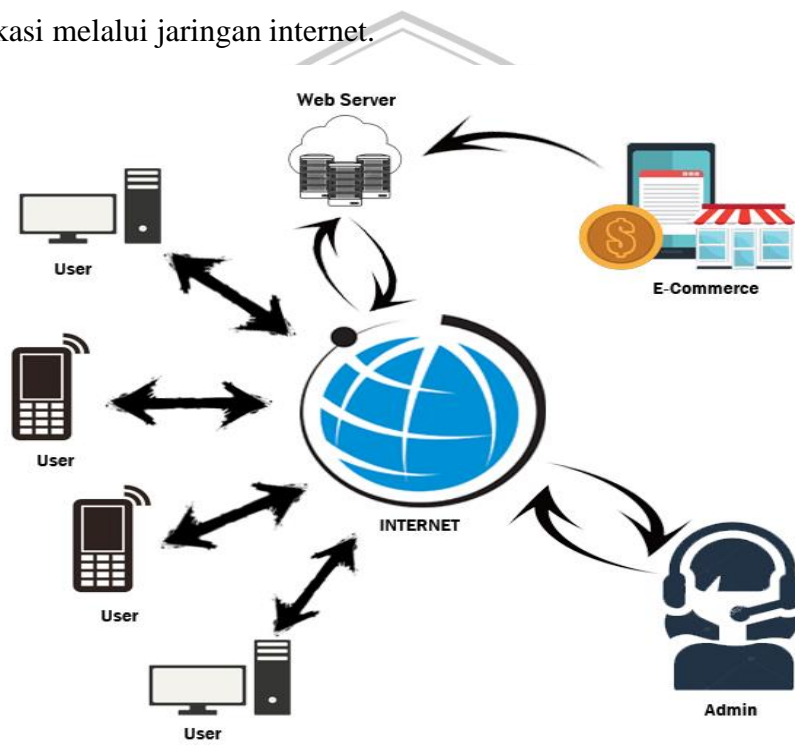
- a. Observasi
Melakukan peninjauan dan pengamatan secara langsung lapangan dengan mengumpulkan data informasi terkait sistem yang dibuat.
- b. Wawancara
Melakukan tanya jawab langsung dengan narasumber yaitu petani untuk memperoleh informasi agar data yang diperoleh lebih akurat.
- c. Studi Literatur
Pada penelitian ini penulis memilih studiliteratur untuk mengumpulkan referensi mengenai *E-Commerce*, jurnal yang memiliki keterkaitan dalam pembuatan sistem ini, dan pengabdian penulis dengan pihak terkait yang membutuhkan dibuatkannya sistem *E-Commerce* khusus buah jambu air Camplong.

3.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan untuk mempermudah implementasi, pengujian serta evaluasi. Langkah – langkah yang dilakukan dalam perancangan sistem adalah sebagai berikut:

3.2.1 Arsitektur Sistem

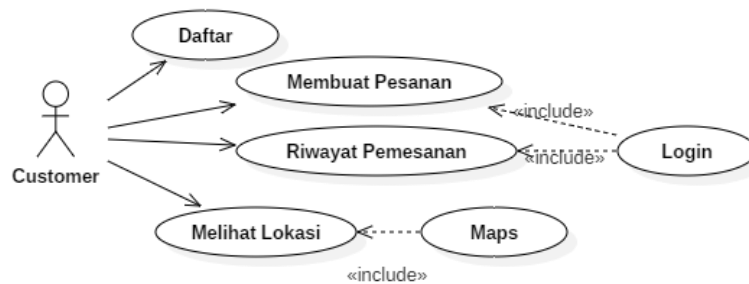
Arsitektur sistem berisi gambaran umum sistem yang akan dibuat. Pada perancangan sistem ini terdapat tiga aktor yaitu admin, penjual, dan pembeli. Gambar 3.1 dibawah ini menunjukkan *user* yang berinteraksi dengan sistem. Dari sistem ini terdapat dua *user* yaitu penjual dan pembeli, sedangkan admin bertugas mengontrol jual beli produk. Produk yang dipasarkan oleh penjual dapat di akses pada aplikasi melalui jaringan internet.



Gambar 3. 1 Arsitektur Sistem.

3.2.2 Usecase Diagram

Dalam perancangan aplikasi ini penulis membuat *UseCase* diagram menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) yang bertujuan untuk menggambarkan setiap aktor agar dapat dipahami.



Gambar 3. 2 Use Case Diagram Customer.

Pada **Gambar 3.2** Use case Diagram Customer diatas maka akan dijelaskan penggunaan aplikasi sebagai berikut :

a. Daftar

Customer dapat membuat akun untuk mendaftarkan sebagai pengguna aplikasi.

b. Login

Setelah mendaftar, *user* dapat melakukan *login* untuk menggunakan fitur - fitur pada aplikasi.

c. Membuat Pesanan

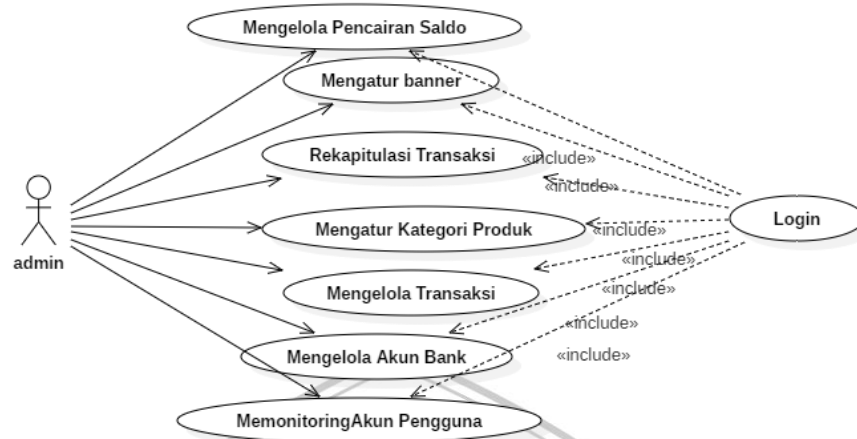
Pada bagian ini, pengguna memilih produk yang akan dibeli selanjutnya pengguna akan di arahkan pada keranjang atau ingin melanjutkan belanja, setelah di arahkan ke keranjang pengguna dapat mengupdate daftar belanjaan dan selanjutnya memasukkan data alamat dimana produk akan dikirimkan. pengguna yang sudah memilih produk akan diarahkan ke ringkasan pemesanan, di dalam menu ini pengguna dapat *review* ulang total belanjaan dan memilih jasa pengiriman, selanjutnya pengguna melakukan pembayaran dengan men-transfer ke salah satu rekening bank yang tertera dan melakukan konfirmasi pembayaran berupa bukti pembayaran yang sudah dibayarkan.

d. Riwayat Pemesanan

Pada bagian ini, pengguna dapat memeriksa riwayat pembelian yang sedang diproses, transaksi gagal, dan transaksi yang sudah selesai.

e. Melihat Lokasi

Pada bagian ini, pengguna dapat mengakses peta lokasi di Kecamatan Camplong yang dapat digunakan untuk melihat destinasi wisata buah jambu air Camplong secara langsung.



Gambar 3. 3 Use Case Diagram admin.

Pada **Gambar 3.3** Use case Diagram Admin diatas maka akan dijelaskan sistem sebagai berikut :

a. Mengelola Pencairan Saldo

Pada bagian ini, admin dapat mengelola pencairan saldo yang telah di *request* oleh penjual, admin dapat memilih *action* terima dan tolak pencairan saldo.

b. Mengatur Banner

Pada bagian ini, admin dapat menambah, menghapus, dan edit banner iklan yang di tampilkan di halaman awal aplikasi.

c. Rekapitulasi Transaksi

Pada bagian ini, admin dapat merekap seluruh data transaksi penjualan, pesanan selesai dan belum di konfirmasi.

d. Mengatur Kategori Produk

Pada bagian ini, admin mengatur kategori produk yang akan dijual oleh *seller*.

e. Mengelola Transaksi

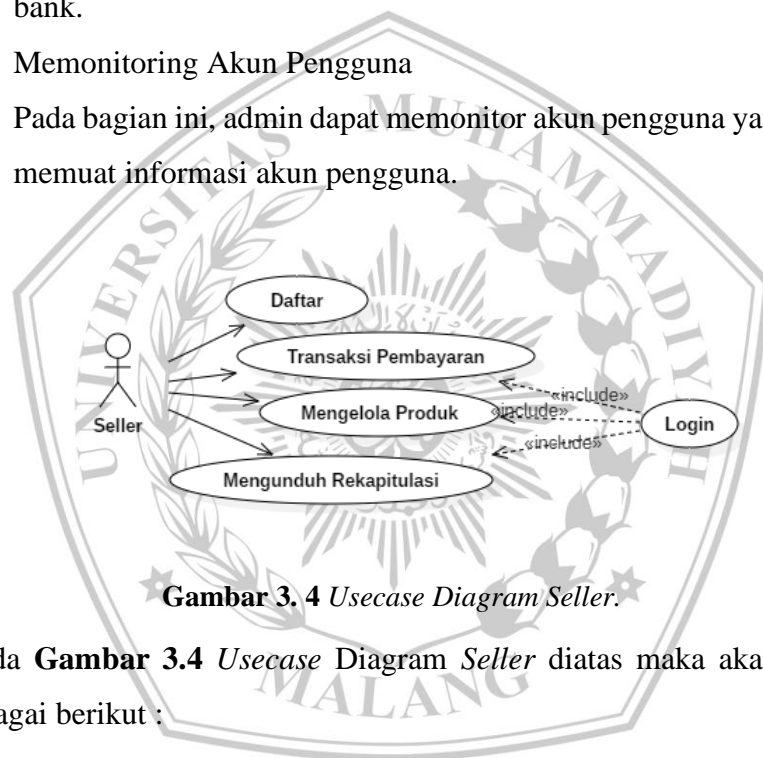
Admin dapat mengelola transaksi pemesanan, melakukan konfirmasi pembayaran, memonitor proses penjual, status pengiriman barang, status transaksi gagal, status transaksi selesai dan admin dapat mengunduh rekap data transaksi.

f. Mengelola Akun Bank

Admin dapat mengelola akun rekening bank, akun rekening bank ini digunakan untuk melakukan transaksi penjualan produk. Pada fitur ini admin dapat menambahkan, mengedit, dan menghapus rekening akun bank.

g. Memonitoring Akun Pengguna

Pada bagian ini, admin dapat memonitor akun pengguna yang aktif, dan memuat informasi akun pengguna.



Gambar 3. 4 Usecase Diagram Seller.

Pada **Gambar 3.4** Usecase Diagram Seller diatas maka akan dijelaskan sistem sebagai berikut :

a. Daftar

Pada skenario *usecase* diagram diatas, *seller* dapat melakukan pembuatan akun member *seller*, serta mengisi data pendaftaran.

b. Login

Setelah *seller* terdaftar, maka *seller* dapat menjual produknya dan dapat melakukan pengelolaan terhadap produk yang akan dijualkan di pasar.

c. Transaksi Pembayaran

Pada bagian ini, *seller* dapat mencairkan saldo dari hasil produk yang dijual, saldo dapat dicarikan dengan minimal Rp. 50.000 (Lima Puluh

Ribu Rupiah), *seller* dapat melihat riwayat pencairan saldo dan menambahkan rekening bank yang akan digunakan untuk pencairan saldo.

d. Mengunduh Rekapitulasi

Pada bagian ini, *seller* dapat merekap seluruh data transaksi penjualan, pesanan selesai dan belum di konfirmasi.

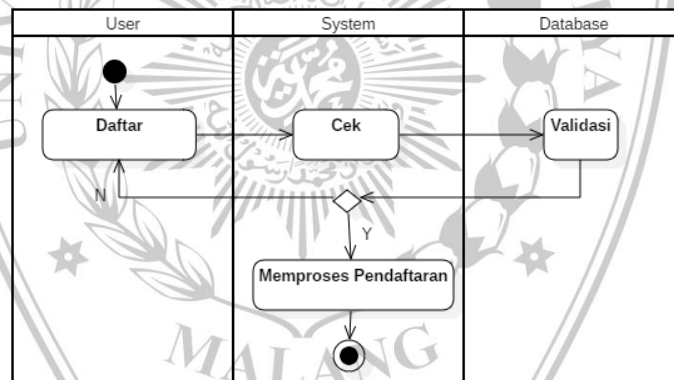
e. Mengelola Produk

Pada bagian ini, *seller* dapat *update detail* produk yang dijualkan, *update* keterangan produk, *update* kategori produk, nama produk, harga produk, status ketersediaan, dan deskripsi produk.

3.2.3 Activity Diagram

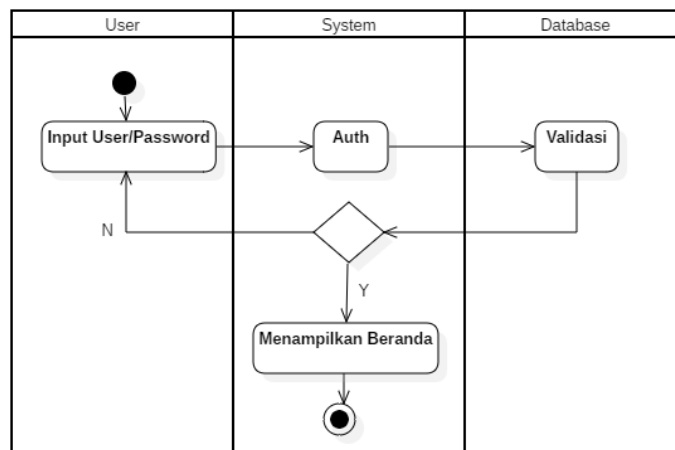
Berikut ini merupakan penjelasan *activity* diagram dari masing-masing *usecase* dari sistem aplikasi *e-commerce* buah jambu air Camplong :

a. Activity Diagram Customer



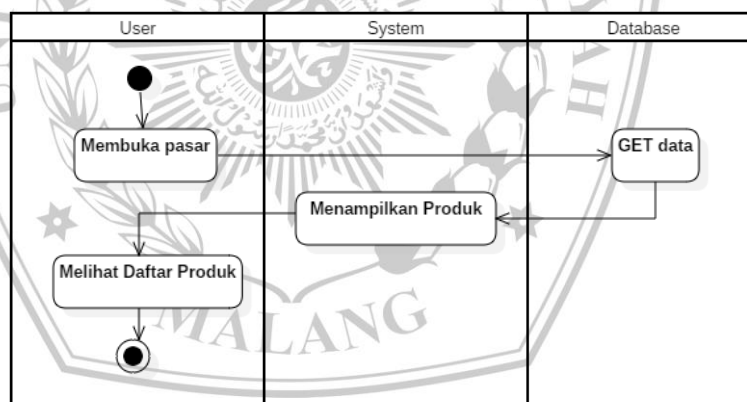
Gambar 3.5 Activity Diagram Customer Daftar.

Pada **Gambar 3.5** menjelaskan *activity* diagram *customer* yang melakukan proses pendaftaran. Akan dicek jika pendaftaran di tolak maka kembali ke aktivitas daftar, jika disetujui maka sistem akan menampilkan proses selanjutnya hingga menampilkan proses terakhir jika berhasil melakukan pendaftaran.



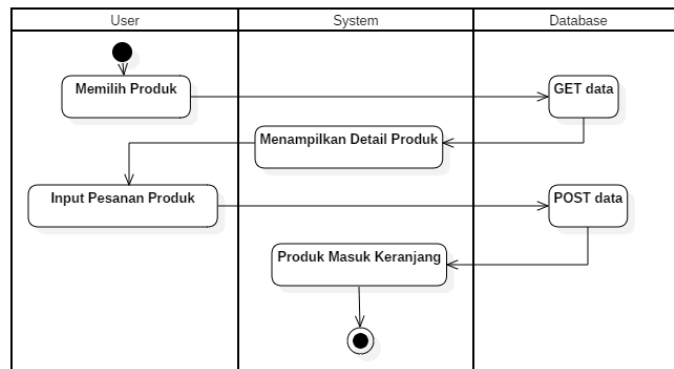
Gambar 3. 6 Activity Diagram Customer Login.

Pada **Gambar 3.6** menjelaskan *activity diagram customer* dalam melakukan login *customer*, pertama pengguna aplikasi memasukkan *username* dan *password*, lalu sistem melakukan autentikasi dan di validasi oleh database, jika sesuai maka akan dilanjutkan menampilkan halaman beranda, jika belum sesuai maka akan diminta memasukkan *username* dan *password* ulang.



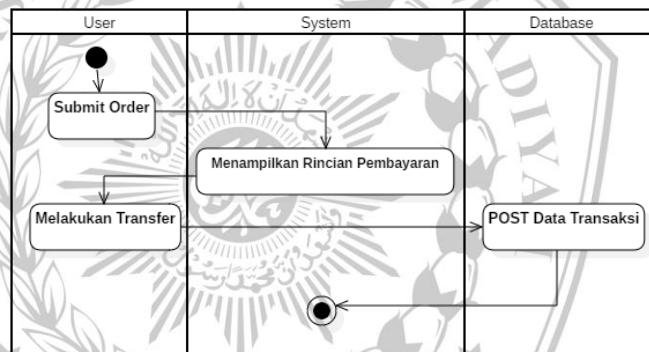
Gambar 3. 7 Activity Diagram Customer Produk.

Pada **Gambar 3.7** menjelaskan *activity diagram customer* dalam melakukan pengaksesan dari produk yang dijual. Dalam proses ini *customer* bisa melihat dan memilih produk mana yang akan di beli setelah sistem menampilkan daftar pasar.



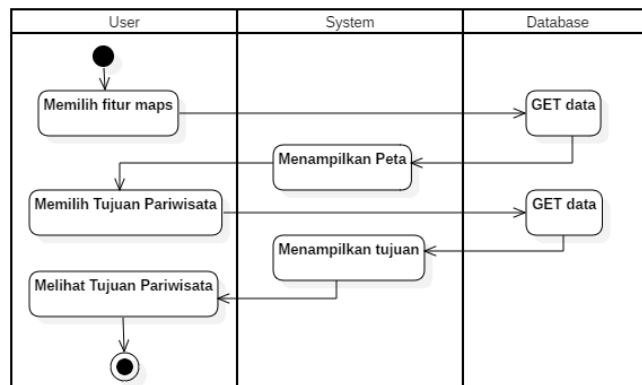
Gambar 3. 8 Activity Diagram Customer Membuat Pesanan.

Pada *activity* diagram **Gambar 3.8** alur sistem dimulai dari *user* memilih produk lalu akan merequest GET data ke database, setelah itu sistem akan menampilkan detail produk yang dipilih oleh *user*, lalu *user* menginputkan jumlah pesanan produk yang di order akan di POST data ke database dan sistem akan memasukan produk ke keranjang.



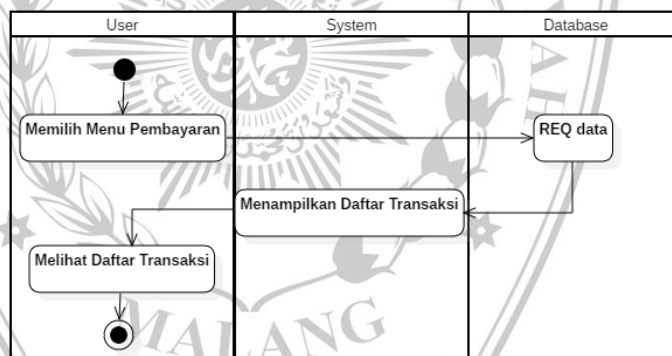
Gambar 3. 9 Activity Diagram Customer Melakukan Pembayaran.

Pada **Gambar 3.9** alur kerja dimulai dari *user*. *User* melakukan *submit order* produk. Setelah itu, sistem menampilkan rincian pembayaran yang harus dibayarkan oleh *user*, selanjutnya *user* melakukan transfer ke admin.



Gambar 3. 10 Activity Diagram Customer Maps Pariwisata.

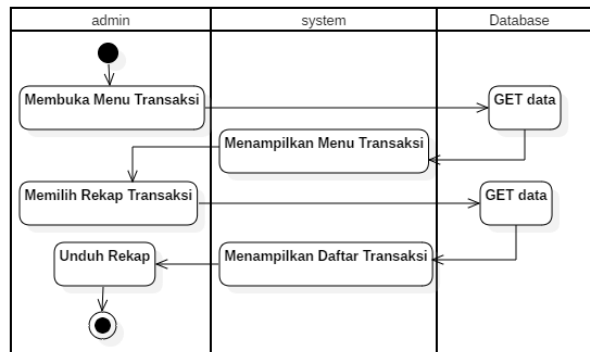
Pada **Gambar 3.10** menjelaskan *activity* diagram yang dapat mengakses peta lokasi pariwisata buah jambu air Camplong. Di fitur ini pertama pengguna memilih fitur *maps* lalu respon GET data dari database yang diteruskan menampilkan peta di sistem, setelah itu pengguna memilih tujuan pariwisata dan mendapat respon GET data dari database yang dilanjutkan menampilkan tujuan pariwisata pada sistem, lalu pengguna dapat melihat tujuan pariwisata ke jambu air Camplong.



Gambar 3. 11 Activity Diagram Customer Riwayat Transaksi.

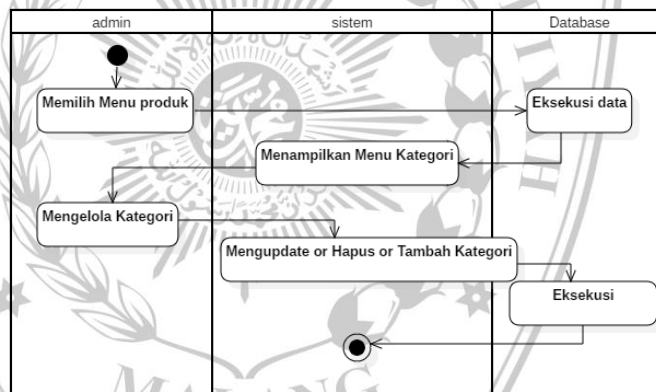
Pada **Gambar 3.11** menjelaskan *activity* diagram riwayat transaksi, pertama pengguna masuk ke menu pembayaran, lalu database akan melakukan eksekusi data dengan menampilkan daftar transaksi di sistem dan pengguna dapat melihat seluruh *record* daftar transaksi.

b. Activity Diagram Admin



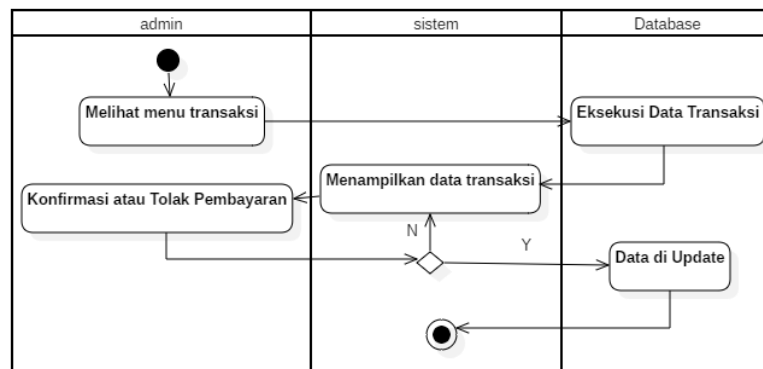
Gambar 3. 12 Activity Diagram Admin Rekapitulasi Transaksi.

Pada **Gambar 3.12** menjelaskan *activity diagram* rekapitulasi transaksi, pertama admin membuka menu transaksi, lalu GET data dari database dan menampilkan menu transaksi, admin memilih rekap transaksi dan akan menampilkan seluruh daftar transaksi, di menu ini admin dapat mengunduh rekap data dari penjualan.



Gambar 3. 13 Activity Diagram Admin Mengatur Kategori Produk.

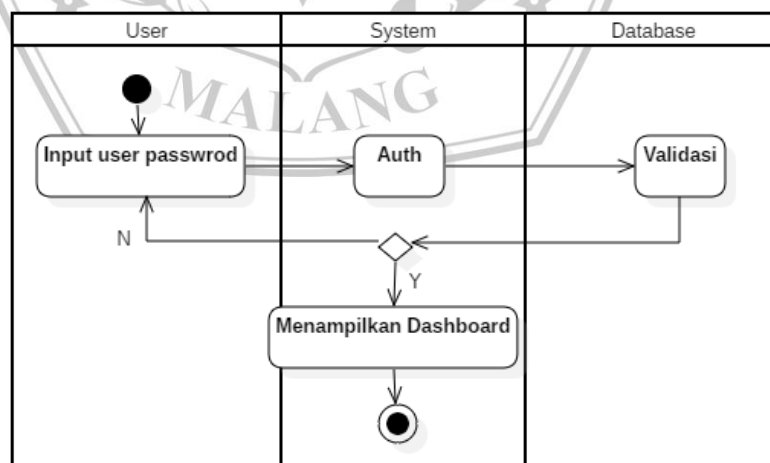
Pada **Gambar 3.13** menjelaskan *activity diagram* admin mengatur kategori produk, pada bagian ini admin dapat mengatur kategori, pertama admin memilih menu produk, lalu akan dieksekusi oleh database dan menampilkan menu kategori, lalu admin dapat mengelola kategori, mengupdate, menghapus, dan menambahkan kategori, dan akan dieksekusi ke database.



Gambar 3. 14 Activity Diagram Admin Mengelola Transaksi.

Pada **Gambar 3.14** admin dapat melihat dari semua data transaksi yang dilakukan oleh pembeli maupun penjual, admin juga dapat melihat detail dari transaksi yang sudah dilakukan dan memantau semua *event-event* dari pemesanan, pengiriman, pembayaran, proses penjual, gagal dan selesai. admin akan menangani pembayaran sebagai prantara proses pembayaran pembeli dan penjual, setelah menampilkan data transaksi pembayaran, admin dapat mengkonfirmasi atau menolak pembayaran, jika diterima maka data akan di update di database, dan jika ditolak maka akan kembali ke menu menampilkan transaksi.

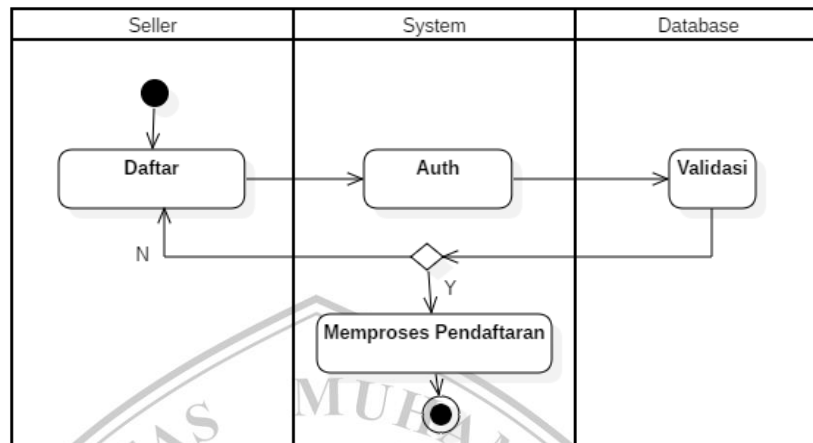
c. Activity Diagram Seller



Gambar 3. 15 Activity Diagram Seller Login.

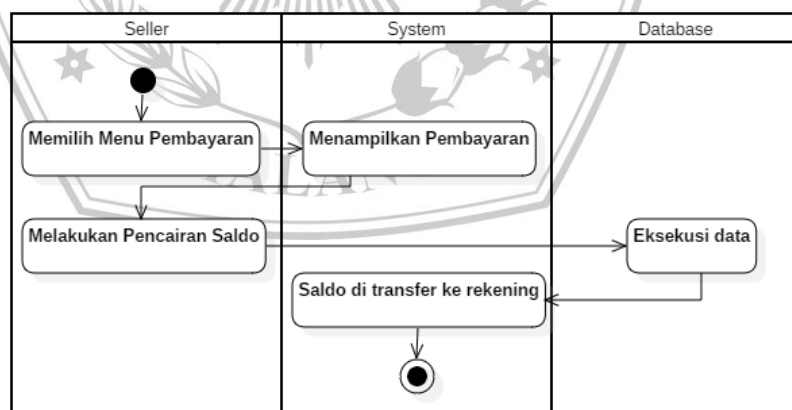
Pada **Gambar 3.15** menjelaskan *ativity* diagram *seller* dalam melakukan login, pertama pengguna menginputkan *username* dan

password, lalu sistem melakukan autentikasi dan di validasi oleh database, jika sesuai maka akan dilanjutkan menampilkan halaman dashboard, jika belum sesuai maka akan diminta menginputkan *username* dan *password* ulang.



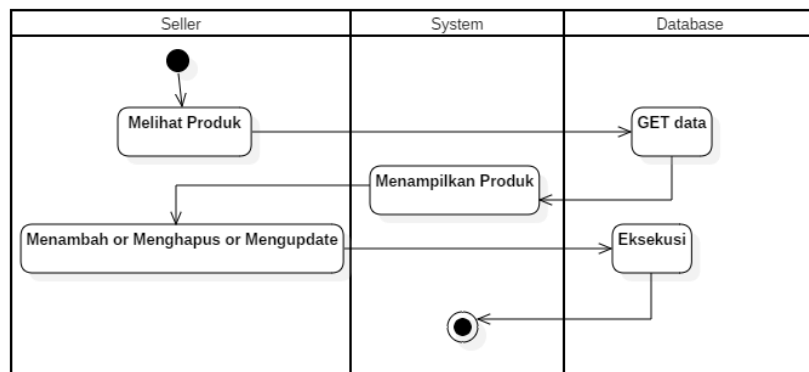
Gambar 3. 16 Activity Diagram Seller Daftar.

Pada **Gambar 3.16** menjelaskan *activity* diagram *seller* yang melakukan proses pendaftaran. Akan di autentikasi oleh sistem dan di POST database, jika pendaftaran di tolak maka kembali ke aktivitas daftar, jika disetujui maka sistem akan menampilkan proses selanjutnya hingga menampilkan proses terakhir jika berhasil melakukan pendaftaran.



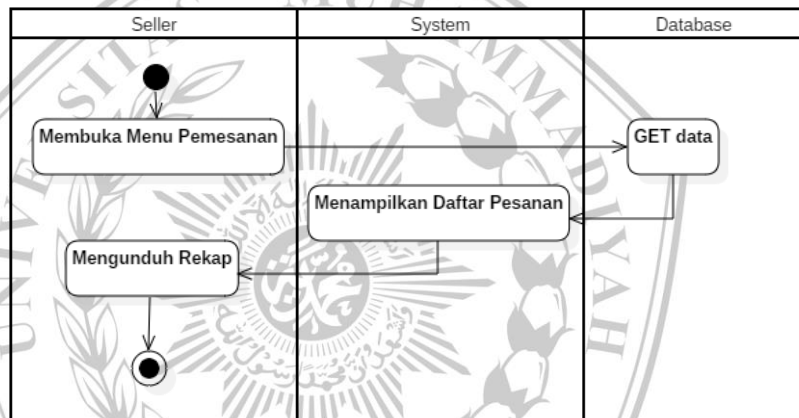
Gambar 3. 17 Activity Diagram Seller Transaksi Pembayaran.

Pada **Gambar 3.17** menjelaskan *activity* diagram *seller* menerima pembayaran, pertama *seller* memilih menu pembayaran, lalu sistem akan menampilkan menu pembayaran, *seller* melakukan pencairan saldo dan di eksekusi oleh database lalu saldo akan di transferkan ke rekening *seller*.



Gambar 3. 18 Activity Diagram Seller Kelola Produk.

Pada **Gambar 3.18** menjelaskan *activity* diagram *seller* mengelola produk – produk yang akan dipasarkan, *seller* dapat mengubah produk yang akan dipasarkan, menambahkan produk, dan mengubah deskripsi produk.



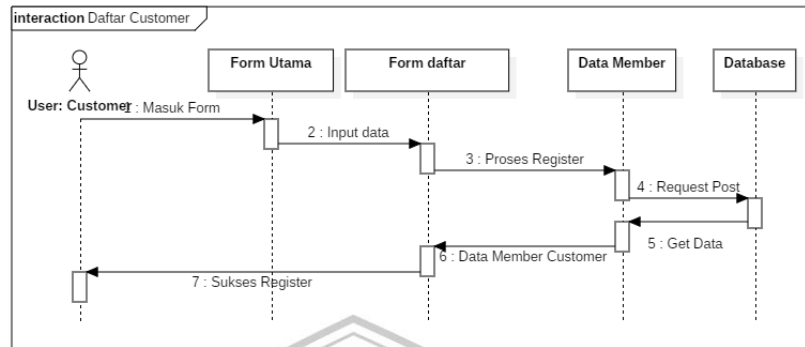
Gambar 3. 19 Activity Diagram Seller Mengunduh Rekapitulasi.

Pada **Gambar 3.19** menjelaskan *activity* diagram *seller* mengunduh rekapitulasi, pertama *seller* membuka menu pemesanan, lalu GET data dari database dan menampilkan daftar pesanan, *seller* memilih unduh rekap dan akan menampilkan seluruh daftar transaksi.

3.2.4 Sequence Diagram

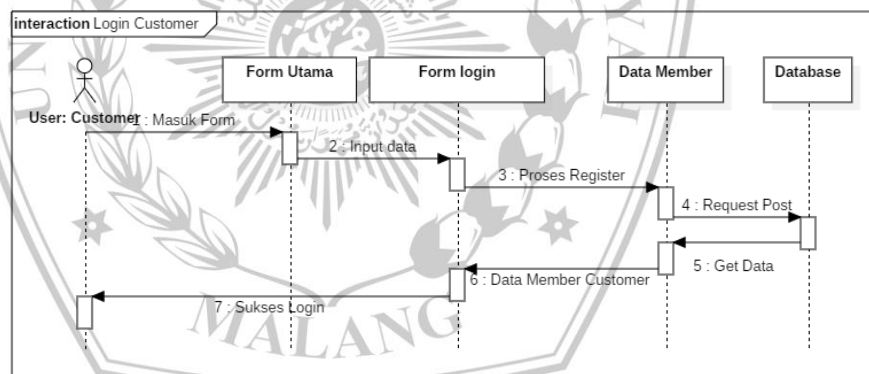
Berikut ini merupakan penjelasan *sequence* diagram dari masing-masing *usecase* dari sistem aplikasi *e-commerce* buah jambu air Camplong :

a. Sequence Diagram Customer



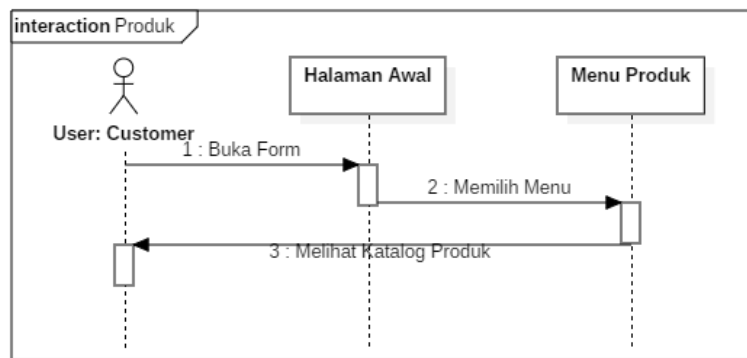
Gambar 3. 20 *Sequence Diagram Daftar.*

Penjelasan pada **Gambar 3.20**, menjelaskan proses atau alur saat *user* akan melakukan proses daftar. Pada halaman awal *user* akan melihat *menu dropdown* akun, dan *user* memilih aksi daftar jika belum melakukan pendaftaran sebagai member.



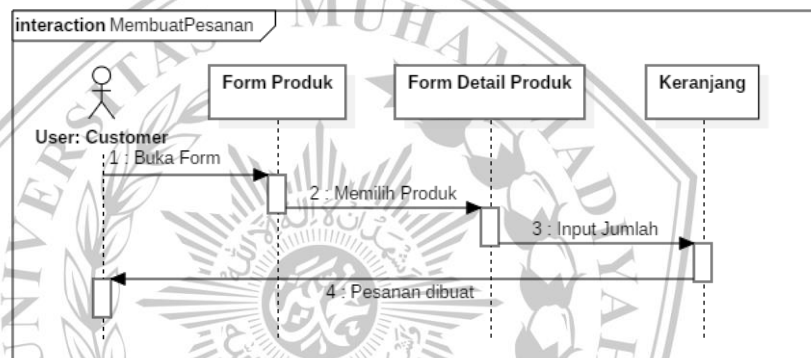
Gambar 3. 21 *Sequence diagram Login.*

Penjelasan pada **Gambar 3.21**, menjelaskan proses atau alur saat *user* akan melakukan proses *login*. Pada halaman awal *user* akan melihat *menu dropdown* akun, dan *user* memilih aksi *login*.



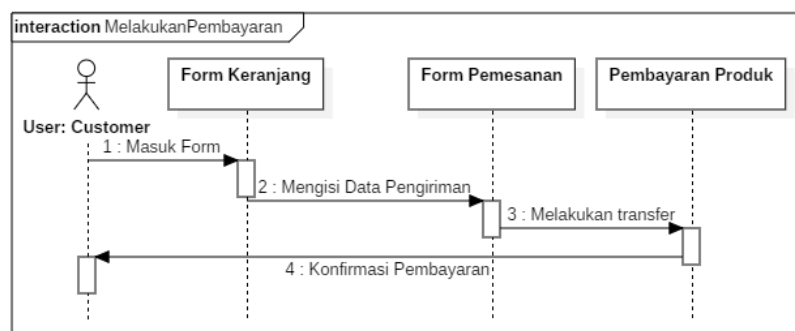
Gambar 3. 22 *Sequence Diagram Produk.*

Penjelasan pada **Gambar 3.22**, menjelaskan proses atau alur saat *user* akan mengakses katalog produk. Pada halaman awal *user* memilih menu produk dan sistem menampilkan menu dan daftar produk.



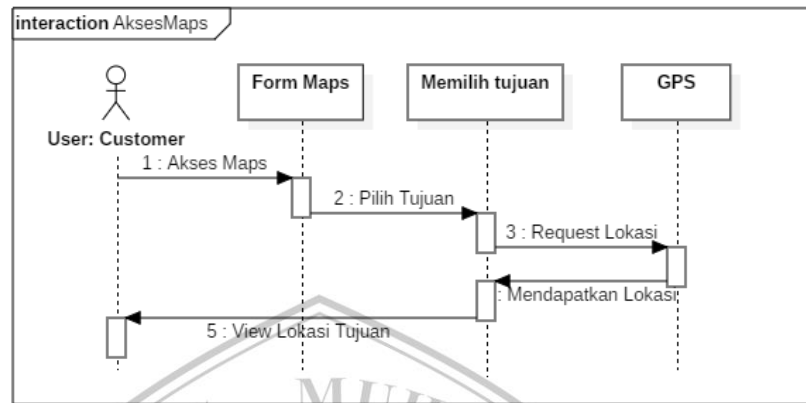
Gambar 3. 23 *Sequence Diagram Membuat Pesanan.*

Penjelasan pada **Gambar 3.23**, menjelaskan proses saat *user* akan melakukan pemesanan produk, pertama *user* membuka menu pasar, sistem akan menampilkan menu daftar pasar, *user* memilih produk yang akan dibeli dan melihat detail produk, *user* memasukan jumlah produk yang akan dibeli.



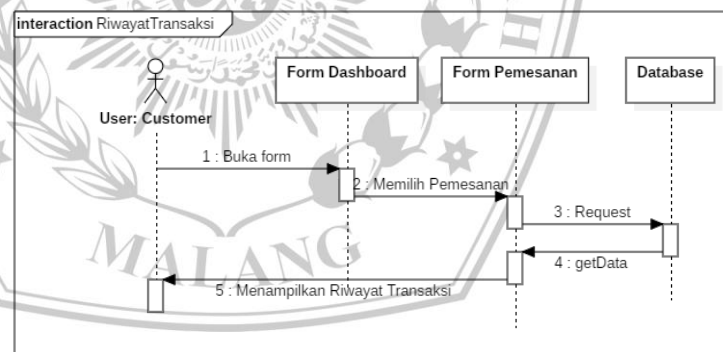
Gambar 3. 24 *Sequence Diagram Melakukan Pembayaran.*

Penjelasan pada **Gambar 3.24**, menjelaskan proses pembayaran produk. Pertama *user* mengakses *form* pemesanan dan sistem menampilkan halaman keranjang belanja, *user* mengisi data pengiriman dan *user* melakukan transfer sejumlah harga produk yang sudah ditentukan sistem.



Gambar 3. 25 Sequence Diagram Akses Maps.

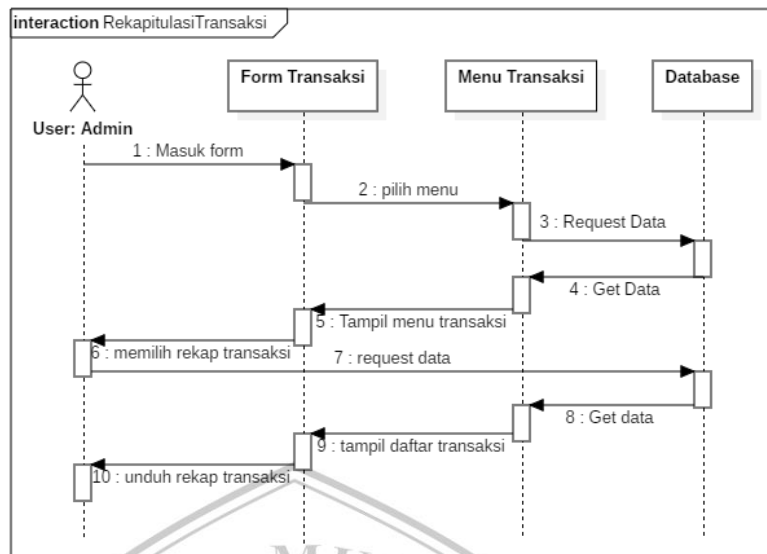
Penjelasan pada **Gambar 3.25**, menjelaskan alur *user* mengakses *maps* pariwisata. Pertama *user* harus mengakses sistem *maps* pariwisata, di halaman *maps* terdapat pilihan peta lokasi yang berfungsi untuk mengakses tujuan pariwisata buah jambu air.



Gambar 3. 26 Sequence Diagram Riwayat Transaksi.

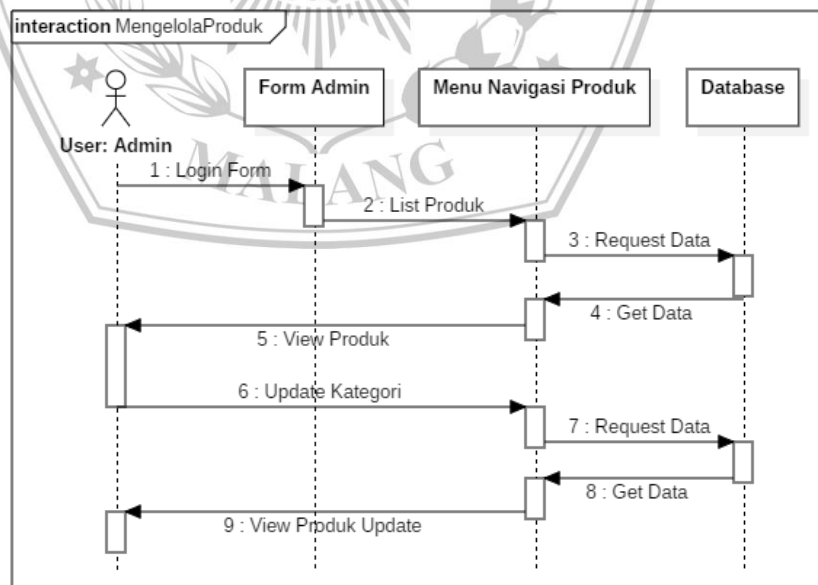
Penjelasan pada **Gambar 3.26**, menjelaskan alur pengguna melihat riwayat transaksi. Pertama pengguna membuka dashboard lalu memilih form pemesanan dan akan meminta data ke database dan riwayat transaksi akan di tampilkan.

b. Sequence Diagram Admin



Gambar 3. 27 *Sequence Diagram Rekapitulasi Transaksi.*

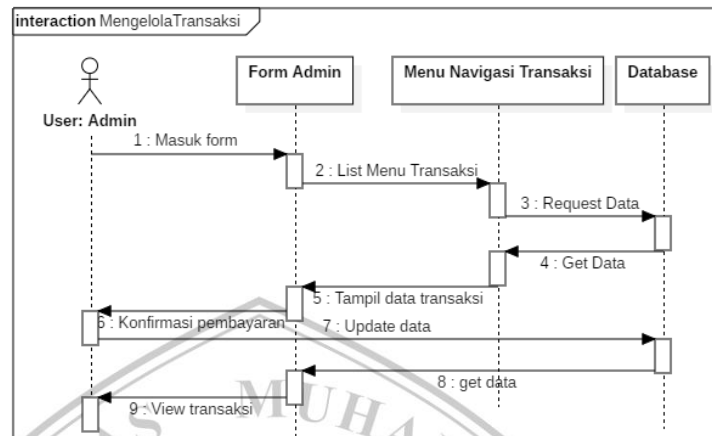
Sequence diagram pada **Gambar 3.27** menjelaskan proses mengunduh rekapitulasi transaksi. Pertama admin masuk ke form transaksi, lalu admin memilih menu transaksi, setelah *request data* ke database akan menampilkan menu transaksi, admin memilih rekap transaksi dan kembali merequest data ke database dan menampilkan daftar transaksi, admin dapat mengunduh rekap transaksi.



Gambar 3. 28 *Sequence Diagram Mengelola Produk.*

Pada **Gambar 3.28** menjelaskan tentang *sequence diagram* admin mengelola produk. Pertama *user* login sebagai admin, di *form* produk

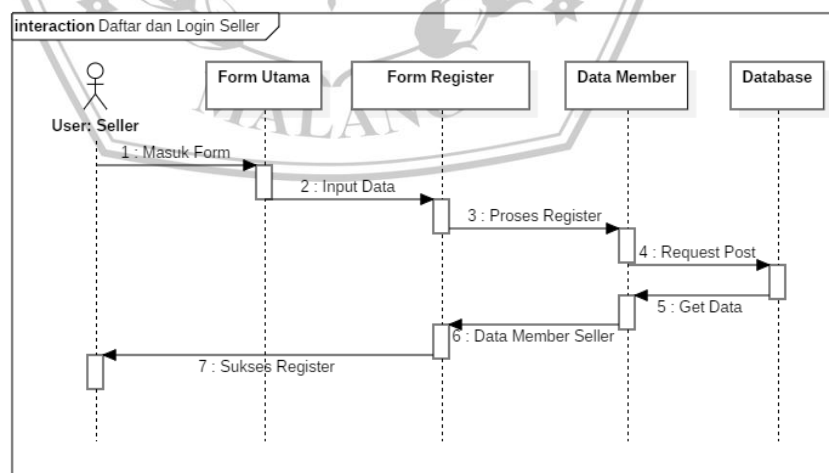
terdapat menu atur kategori dan menampilkan produk. Pada menu kategori, admin dapat mengatur kategori produk, menambahkan kategori dan menu tampilkan produk admin dapat melihat entri daftar produk yang di *publish* oleh penjual.



Gambar 3. 29 *Sequence Diagram Mengelola Transaksi.*

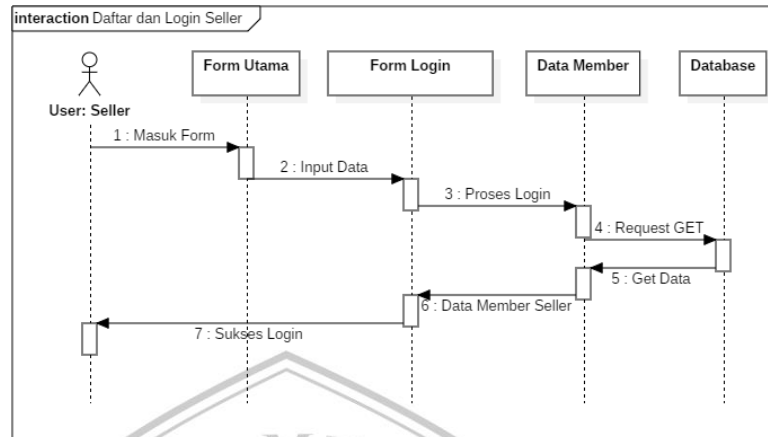
Pada **gambar 3.29** menjelaskan tentang *Sequence Diagram* admin mengelola transaksi. Pertama *user* masuk ke form admin, di halaman administrator terdapat menu navigasi transaksi, di menu transaksi terdapat status dari proses penjualan dan pembayaran, admin dapat menyetujui atau menolak transaksi.

c. Sequence Digram Seller



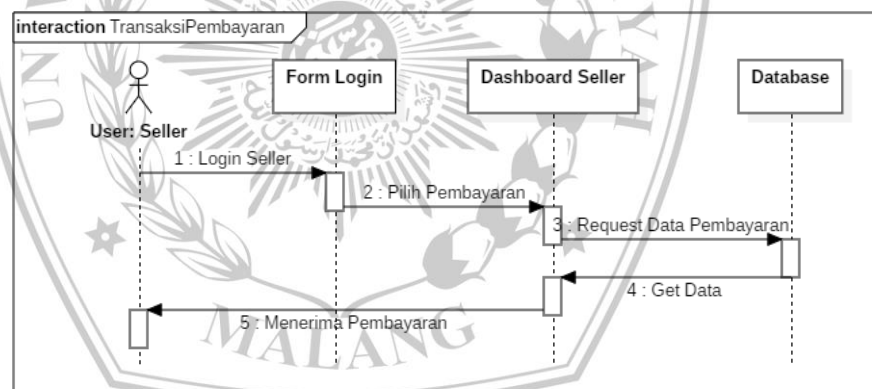
Gambar 3. 30 *Sequence Diagram Daftar.*

Pada **Gambar 3.30** menjelaskan *Sequence Diagram* penjual melakukan daftar. Pada halaman awal *seller* akan melihat menu *dropdown* akun, penjual memilih menu daftar.



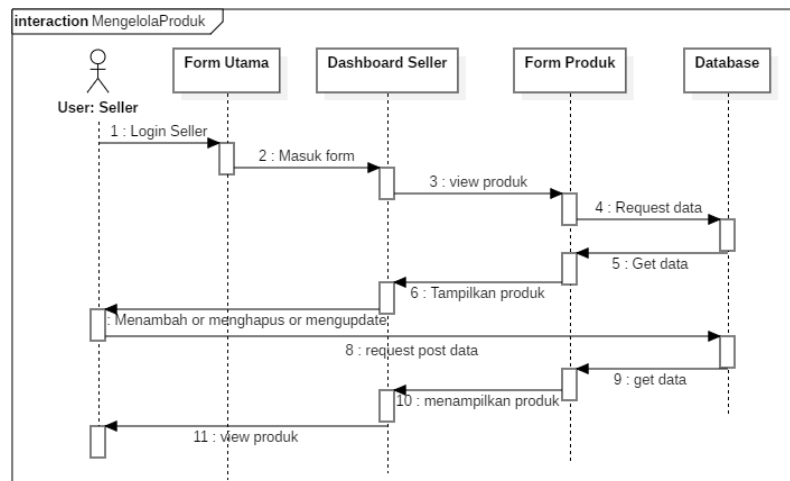
Gambar 3. 31 *Sequence Diagram Login.*

Pada **Gambar 3.31** menjelaskan *Sequence Diagram* penjual melakukan login. Pada halaman awal *seller* akan melihat menu *dropdown* akun, *seller* memilih menu *login*.



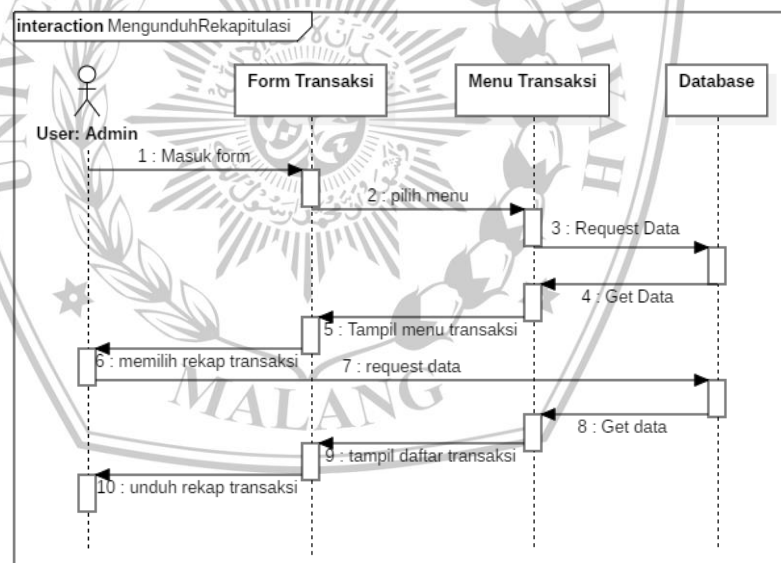
Gambar 3. 32 *Sequence Diagram Transaksi Pembayaran.*

Pada **Gambar 3.32** menjelaskan tentang alur sistem pembayaran. Pertama *user* melakukan *login* sebagai penjual, pada menu *dashboard* penjual terdapat menu pembayaran. Penjual dapat mencairkan saldo dan menambahkan rekening bank.



Gambar 3. 33 *Sequence Diagram Mengelola Produk.*

Pada **Gambar 3.33** menjelaskan alur *Sequence Diagram* penjual mengelola produk. *User login* sebagai penjual untuk mengakses halaman *dahsboard* penjual, di halaman *dashboard* penjual dapat menambahkan produk dan dapat mengupdate produk yang sudah ditambahkan.



Gambar 3. 34 *Sequence Diagram Mengunduh Rekapitulasi.*

Pada **Gambar 3.34** menjelaskan *sequence diagram* alur *seller* mengunduh rekapitulasi transaksi, pertama *seller* masuk form transaksi, memilih menu pembayaran, lalu menampilkan menu pembayaran, pada menu ini seller dapat mengunduh rekapitulasi.

d. Perancangan Entity Diagram Model

Gambar 3. 35 *Entity Relationship Diagram* tabel database. Gambar dapat dilihat di lampiran.

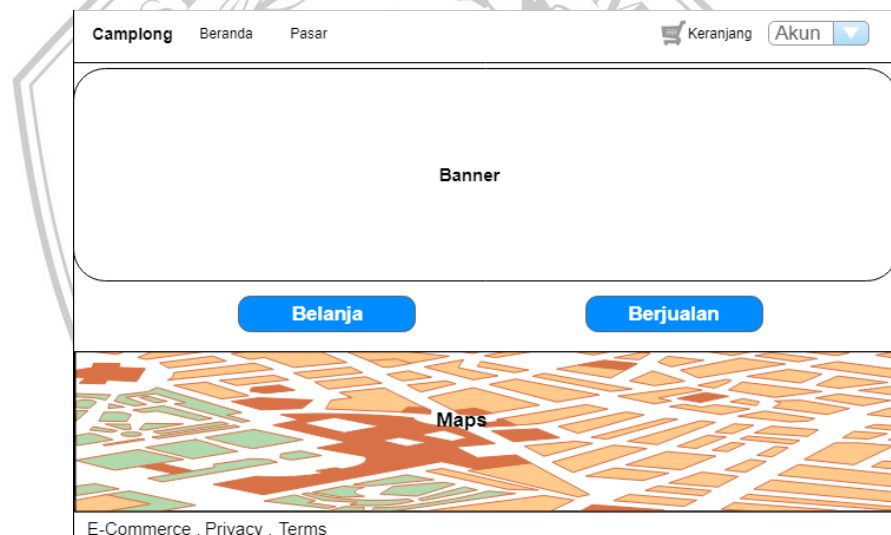
3.4 Perancangan Antarmuka

Interface merupakan tampilan dari aplikasi yang berperan sebagai media komunikasi antara aplikasi dan pengguna. Diharapkan aplikasi yang dibangun dapat mudah operasikan dan dipahami oleh pengguna. Berikut ini adalah *interface* dari aplikasi buah jambu air camplong.

a. Perancangan Antarmuka Web

1. Perancangan Halaman Utama

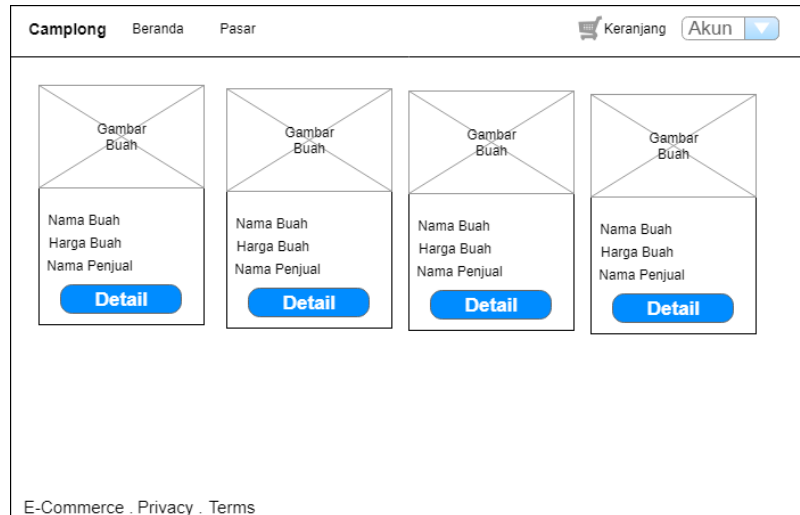
Pada halaman utama menampilkan *banner* berupa gambar yang otomatis mengganti gambar dan fitur *maps* untuk mengakses titik lokasi penjual.



Gambar 3. 36 *Interface Halaman Utama.*

2. Perancangan Produk

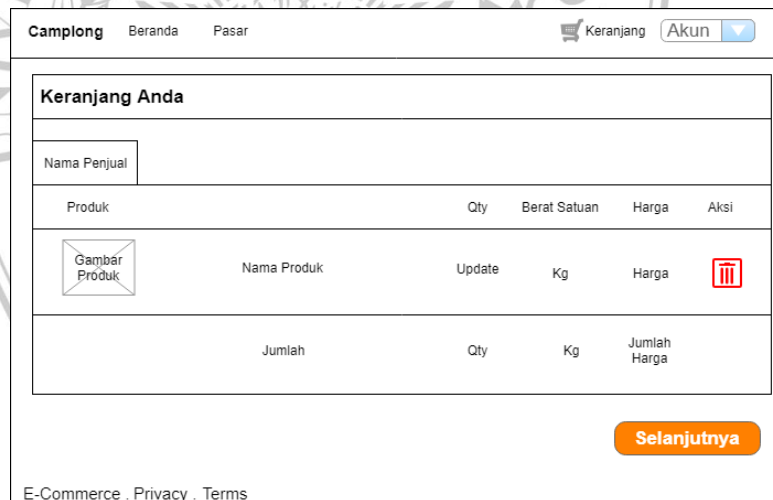
Pada halaman pasar menampilkan dari produk yang di *publish* oleh penjual. Setiap produk yang di *publish* memiliki nama, harga, nama penjual, dan rating dari penilaian pembeli.



Gambar 3. 37 *Interface Halaman Produk.*

3. Perancangan Keranjang

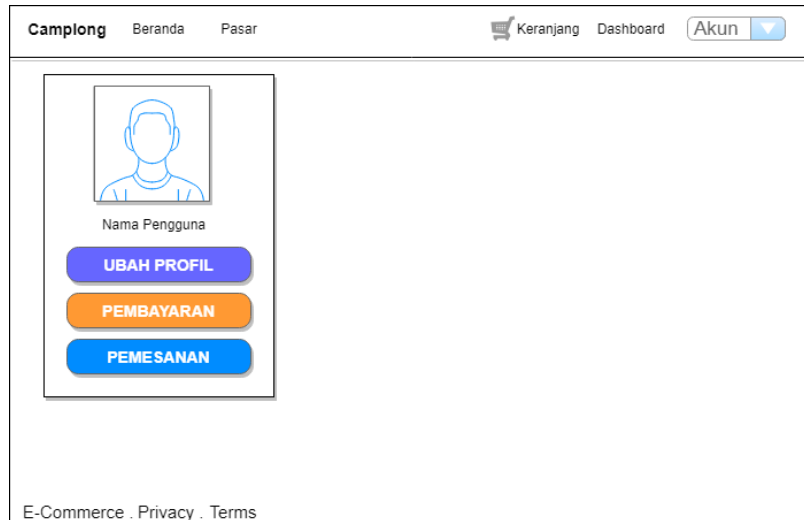
Pada halaman keranjang menampilkan produk yang akan dibeli dan berisi detail-detail produk, nama produk, berat produk, harga produk, dan jumlah produk yang akan dibeli.



Gambar 3. 38 *Interface Halaman Keranjang.*

4. Perancangan Halaman Pembeli

Pada halaman *dashboard* pembeli, menampilkan gambar *user*, nama *user*, menu ubah profil digunakan untuk mengubah data *user*, menu status pembayaran digunakan untuk melihat tagihan untuk pembayaran produk yang akan dibeli dan status pemesanan digunakan untuk melihat transaksi produk yang dipesan.



Gambar 3. 39 *Interface Halaman Pembeli.*

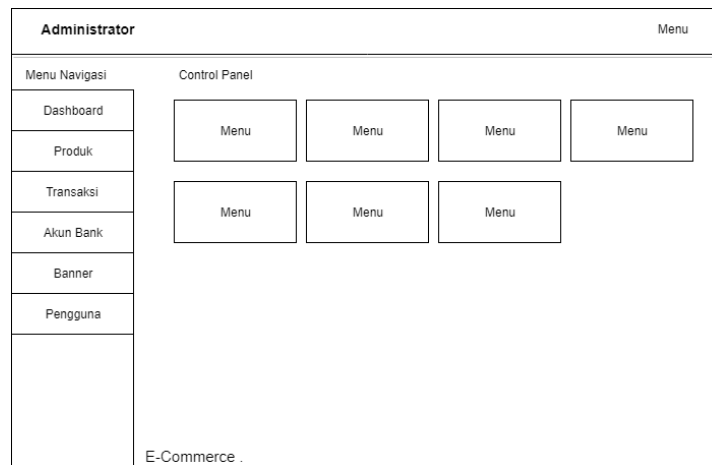
5. Perancangan Halaman Penjual

Pada halaman *dashboard* penjual, menampilkan menu ubah profil digunakan untuk mengisi data penjual dan memberikan titik lokasi penjual, menu pembayaran digunakan untuk pencairan saldo penjualan produk, dan di tampilan utama *dashboard* penjual menampilkan produk yang sudah di tambahkan.



Gambar 3. 40 *Interface Halaman Utama Penjual.*

6. Perancangan Halaman Admin



Gambar 3. 41 *Interface Halaman Administrator.*

1. **Menu Dashboard**, panel kontrol *dashboard* digunakan untuk memantau aktifitas dari keseluruhan proses jual beli produk.
2. **Menu Dashboard**, digunakan untuk menampilkan produk-produk yang dijual oleh *seller* dan mengatur kategori produk yang dijual.
3. **Menu Transaksi**, digunakan untuk mengontrol transaksi dari pembeli dan penjual.
4. **Menu Akun Bank**, digunakan untuk mendaftarkan bank pembayaran.
5. **Menu Banner**, digunakan untuk menambahkan *slider* di halaman utama.
6. **Menu Pengguna**, digunakan untuk memantau akun pembeli dan penjual.

b. Perancangan Halaman Mobile

1. Halaman Produk

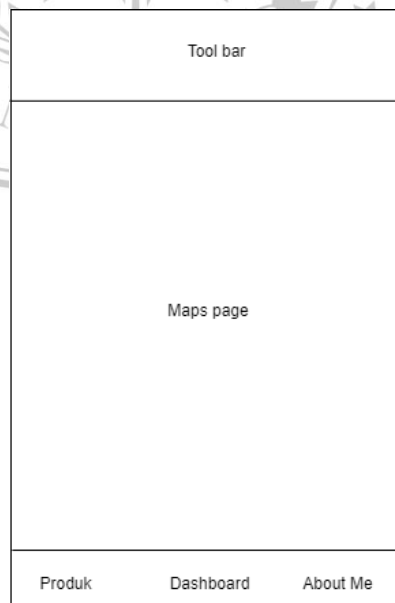
Pada halaman *Product Mobile*, terdapat menu halaman *maps* dan, tentang aplikasi, halaman produk berisi *item* yang dijual.



Gambar 3. 42 *Interface Halaman Mobile Product.*

2. Halaman Maps

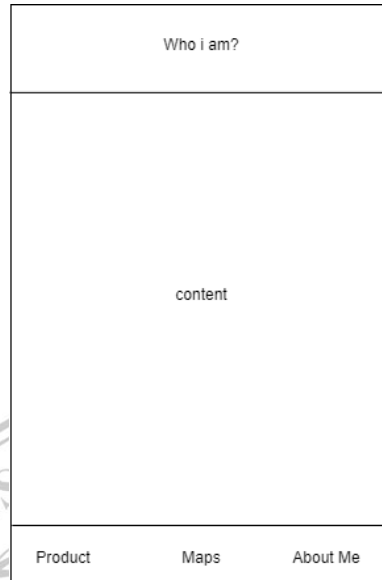
Pada halaman maps, menampilkan seluruh lokasi penjual. Halaman maps menampilkan pin lokasi penjual dan pengguna dapat diarahkan dengan *location direction*, dan pin menampilkan nama penjual.



Gambar 3. 43 *Interace Halaman Mobile maps.*

3. Halaman About Me

Pada halaman ini, menampilkan isi tentang aplikasi di kecamatan camplong.



Gambar 3. 44 Interface Halaman About Me.

